



ocean

THIS IS IT! AN ALL-OUT ATTACK

COMMODORE 64

© 1984 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved



JOYSTICK OPERATED



## THE COMPUTER GAME

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. "V" The Computer Game runs on the Commodore 64/128 computers.

## LOADING

Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow; press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading in complete follow screen instructions for menu and one or two player option.

## THE GAME

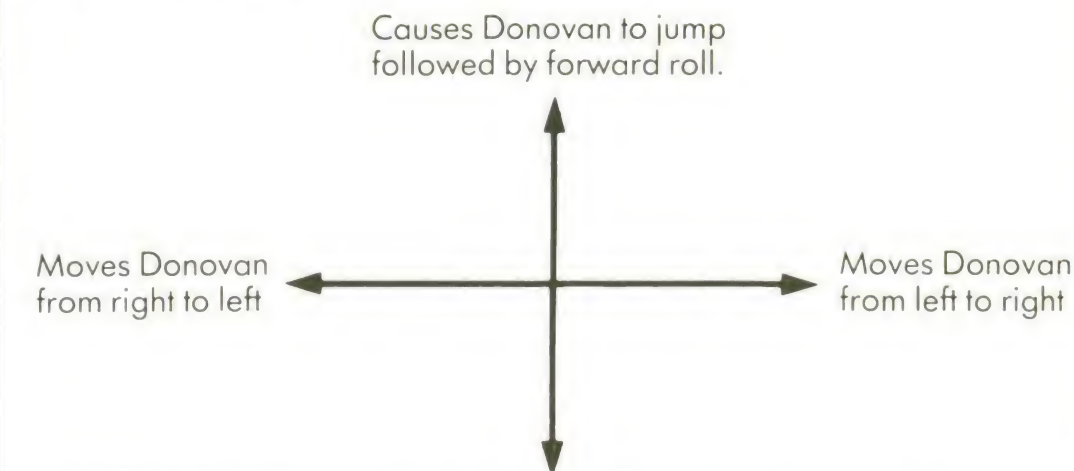
Reptilian aliens have arrived to take over the Earth and enslave its population. The freedom of mankind rests with you, Donovan, in your attempt to disable their mother ship – the future is in your hands!

## GAME CONTROL

Your joystick should be connected to PORT 1.

The joystick is used to move Donovan around the Visitor's Mother Ship and also to operate the hand-held Communiputer.

## JOYSTICK



ON BEAMER PAD: operates the Beamer Pad causing Donovan to transport between levels of the ship.

IN FRONT OF A LATERAL DOOR: causes Donovan to move from one vertical plane of the Ship to another.

ALL OTHER PLACES: switches joystick control to the Communiputer. Now, the directional control moves to the Function Keys of this device, and FIRE selects a key.

## GAME PLAY

Donovan has managed to get on board the Visitor's Mother Ship. His mission is simple: set explosives at key points on the Ship and destroy it. Unfortunately, Diana, the Visitor's commander has ordered the ship's security robots to stop Donovan. They mean business. There are four types of robot to contend with:

**Maintenance** – These travel along the floors of the ship's corridors.

**Cleaner** – These float along the corridors at head height.

**Surveillance** – These robots report Donovan's whereabouts to the central computer.

**Security** – These robots shoot to kill.

All robots are operated by a high-voltage static electricity which has the same effect when touched as a blast from a Security Robot. The blasts are not sufficient to kill Donovan instantly, but they do place a strain on his heart. Donovan's ability to successfully complete his mission is shown on the cardiograph displayed on the Communiputer. Each robot blast causes his

heart beat to quicken until, ultimately, the cardiograph shows a straight line ... If, however, Donovan manages to pass some time without being hit, then his heart might have time to recover.

Donovan must set explosives at the key points of the Ship. They are the WATER INLET, the AIR PURIFICATION PLANT, the CENTRAL COMPUTER, the NUCLEAR REACTOR, and the DOCKING HANGAR. If he succeeds in setting all those explosives and then escapes, the mission will be completed. There are also laboratories, some of which contain parts of the formula for the RED DUST, which is lethal to the aliens. Donovan can find all the parts of the formula and then figure out how to dissipate the DUST through the Air Purification Plant. This will kill many of the Visitors, thus slowing down the robot pursuit.

The Communiputer is the key to the mission's success. It must contain the locations of the various parts of the ship, is also used to open security doors and re-charge the laser.

The ship is organised in five vertical planes, accessible via the LATERAL DOORS using a code of some description, and each plane contains many levels of corridors which can be explored using the Beamer Pads.

## "V" THE COMPUTER GAME

This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the tape will be returned immediately to you, at no charge.

PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

Program designed and written by KAOS

Produced by Jon Woods

©1986 Ocean Software Limited

©1984 Warner Bros Inc. All Rights Reserved.



## "V" DAS COMPUTER-SPIEL

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibenrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten.

### LOADING (LADEN)

Kassette in den Commodore Bandrecorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen und darauf achten, daß das Band zum Beginn zurückgespult ist und daß alle Leitungen angeschlossen sind. Die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Darauf muß der Bildschirm-Hinweis folgen; am Band die PLAY-Taste drücken. Dieses Programm ladet automatisch. Nach Beendigung des Ladens den auf dem Schirm gegebenen Anweisungen für Menü und Einoder Zwei-Spieler-Möglichkeiten folgen.

### DAS SPIEL

Reptilienhafte Fremdlinge sind gelandet, um die Erde zu erobern und ihre Bevölkerung zu versklaven.

Die Freiheit der Menschheit hängt von Dir ab, Donovan, in Deinem Bemühen, ihr Mutterschiff unbrauchbar zu machen – die Zukunft liegt in Deinen Händen!

### SPIEL-STEUERUNG

Dein Steuerknüppel muß an PORT 1 angeschlossen sein.

Der Steuerknüppel dient einmal dazu, Donovan um das Mutterschiff der Fremdlinge herum zu befördern, und zum andern wird er zur Bedienung des Communiputer-Handgeräts gebraucht.

**Links** – Bewegt Donovan von rechts nach links.

**Recht** – Bewegt Donovan von links nach recht.

**Nach oben** – Veranlaßt Donovan zum Sprung und zur darauffolgenden Hechttrolle.

**Nach unten** – ON BEAMER PAD (auf der Strahlermatte): betätigt die Beamer Pad, wodurch Donovan zwischen den verschiedenen Höhenlagen des Schiffs befördert wird.

**Nach unten** – IN FRONT OF A LATERAL DOOR (vor einer Seitentür): läßt Donovan von einer Senkrechtebene des Schiffs zur anderen gelangen.

**Nach unten** – ALL OTHER PLACES (alle anderen Stellen): schaltet die Steuerknüppel-Steuerung zum Communiputer um. Jetzt geht die Richtungssteuerung auf die Funktionstasten dieser Vorrichtung über, und FIRE (Feuer) wählt eine Taste.

**FIRE (Feuer)** – veranlaßt Donovan, seinen Laser zu feuern, außer wenn er den Communiputer benutzt; die Kraft des Lasers wird jedoch allmählich schwinden.

### SPIELVERLAUF

Es ist Donovan gelungen, an Bord des Mutterschiffs der Fremdlinge zu gelangen. Seine Aufgabe ist klar: Sprengstoffe an den Schlüsselpunkten auf dem Schiff anbringen und es zerstören! Leider hat Diana, Kommandantin der Fremdlinge, den Sicherheitsrobotern des Schiffs befohlen, Donovan daran zu hindern. Sie sind entschlossen. Er hat es mit vier Robotertypen zu tun:

**MAINTENANCE** (Wartungspersonal) – Diese bewegen sich am Boden der Schiffskorridore entlang.

**CLEANER** (Putzer) – Diese schweben in Kopfhöhe in den Korridoren entlang.

**SURVEILLANCE** (Überwachung) – Diese Roboter melden dem Zentral-Computer, wo Donovan sich jeweils aufhält.

**SECURITY** (Sicherheitsdienst) – Diese Roboter schießen, um zu töten.

Alle Roboter werden durch statische Hochspannungs-Elektrizität betrieben, was bei Berührung dieselbe Wirkung hat wie ein Schuß von einem Sicherheits-Roboter. Diese Schüsse sind nicht genug, Donovan zu töten; aber sie strengen sein Herz an. Donovans Fähigkeit, seine Aufgabe erfolgreich zu erfüllen, wird auf dem Kardiograph auf dem Communiputer dargestellt. Jeder Schuß von einem Roboter läßt sein Herz schneller schlagen, bis der Kardiograph schließlich eine gerade Linie anzeigt... Falls Donovan jedoch eine Zeitlang vermeiden kann, getroffen zu werden, kann sich sein Herz eventuell erholen.

Donovan muß Sprengladungen an den Schlüsselstellungen des Schiffes anbringen. Diese sind WATER INLET (Wassereinlaß), die AIR PURIFICATION PLANT (Luftreinigungsanlage), der CENTRAL COMPUTER (der Zentral-Computer), der NUCLEAR REACTOR (der Kernreaktor) und der DOCKING HANGAR (der Kopplungs-Hangar). Gelingt es ihm, alle Sprengladungen einzustellen und sich aus dem Staub zu machen, ist seine Aufgabe erfüllt. Es gibt auch Labors, und in einigen davon sind Teile der Formel für den RED DUST (roten Staub) zu finden, der tödlich für die Fremdlinge ist. Donovan kann alle Teile der Formel finden und dann austüfteln, wie er den DUST (Staub) durch die Luftreinigungsanlage verstreuen kann.

Damit werden viele der Fremdlinge getötet, wodurch Verfolgung durch die Roboter aufgehalten wird.

Der Communiputer ist der Schlüssel zum Erfolg der Aufgabe. Er muß die Standorte der verschiedenen Teile des Schiffs enthalten und wird auch zum Öffnen der Sicherheitstüren und zum Wiederaufladen des Lasers verwendet.

Das Schiff ist auf fünf Senkrechtebenen angelegt, die über die LATERAL DOORS (Seitentüren) durch Gebrauch eines gewissen Codes zugänglich sind, und jede Ebene enthält viele Korridorhöhen, die mit Hilfe der Beamer Pads (Strahlermatten) ausgekundschaftet werden können.

## "V" DAS COMPUTER-SPIEL

Programm entworfen und geschrieben von Kaos.  
Hergestellt von Jon Woods.

© 1984 Warner Bros Inc. Alle Rechte vorbehalten

© 1986 Ocean Software Limited

## LE JEU D'ORDINATEUR "V"

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de la société Ocean Software Limited, et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de la société Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

### CHARGEMENT

Placer la cassette dans votre magnétophone à cassettes Commodore, le côté imprimé vers le haut en s'assurant qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre; appuyer sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se charge automatiquement. Quand le chargement est achevé, suivre les instructions données sur l'écran pour le menu et pour les options d'un ou de deux joueurs.

### LE JEU

Des étrangers reptiliens sont arrivés pour prendre possession de la terre et asservir sa population.

La liberté de l'humanité repose entre vos main, Donovan, quand vous tentez de mettre leur vaisseau-mère hors de combat – vous tenez l'avenir dans vos mains!

### COMMANDE DU JEU

Votre manche à balai doit être connecté au port 1.

Le manche à balai est utilisé pour déplacer Donovan dans le vaisseau-mère des visiteurs et aussi pour actionner l'ordinateur de communication à main.

**GAUCHE** – Bouge Donovan de droite à gauche.

**DROITE** – Bouge Donovan de gauche à droite.

**HAUT** – Fait bondir Donovan suivi par une rotation vers l'avant.

**BAS** – ON BEAMER PAD (sur la table de transport par faisceau): actionne la table de transport par faisceau qui fait que Donovan est transporté d'un niveau du vaisseau à un autre.

**BAS** – IN FRONT OF A LATERAL DOOR (devant une porte latérale): fait que Donovan se déplace d'un plan vertical du vaisseau à un autre.

**BAS** – ALL OTHER PLACES (tous les autres endroits): aiguille la commande du manche à balai à l'ordinateur de communication. La commande de direction va maintenant aux touches de fonction de ce dispositif et Feu sélectionne une touche.

**FIRE** (feu) – fait que Donovan décharge son laser, sauf quand l'ordinateur de communication est utilisé. Cependant, l'énergie du laser finira par s'épuiser.

### LE JEU

Donovan a réussi à monter à bord du vaisseau-mère des visiteurs. Sa mission est simple: placer des explosifs dans des endroits clé sur le vaisseau et le détruire. Malheureusement, Diana, le commandant des visiteurs a ordonné aux robots de sécurité du vaisseau d'arrêter Donovan. Et ceux-ci ne blaguent pas. Quatre types de robots doivent être combattus:

**MAINTENANCE** (entretien): Ces robots s'avancent le long des sols des corridors du vaisseau.

**CLEANER** (nettoyeur): Ces robots flottent le long des corridors à hauteur de tête.

**SURVEILLANCE** (surveillance): Ces robots tiennent l'ordinateur central au courant du lieu où se trouve Donovan.

**SECURITY** (sécurité): Ces robots tirent pour tuer.

Tous les robots sont actionnés par de l'électricité statique à haute tension, qui a le même effet quand on les touche qu'une décharge d'un des robots de sécurité. Les décharges ne suffisent pas pour tuer Donovan sur le champ, mais elles imposent une grosse fatigue sur son coeur. La capacité de Donovan de mener sa mission à bonne fin est indiquée sur le cardiographe affiché sur l'ordinateur de communication. Chaque décharge de robot fait battre son coeur plus vite, jusqu'à ce que, finalement, le cardiographe indique une ligne droite... Si, toutefois, Donovan parvient à passer un certain temps sans être touché, son coeur peut avoir le temps de récupérer.

Donovan doit placer les explosifs dans des points clé du vaisseau. Ceux-ci sont: WATER INLET (arrivée d'eau), AIR PURIFICATION PLANT (installation de purification d'air), CENTRAL COMPUTER (ordinateur central), NUCLEAR REACTOR (réacteur nucléaire) et DOCKING HANGAR (hangar de jonction). S'il réussit à placer tous ces explosifs, et puis s'échappe, la mission est accomplie. Il y a aussi des laboratoires, dont certains contiennent des parties de la formule pour la RED DUST (poussière rouge), qui est mortelle pour les étrangers. Donovan peut trouver toutes les parties de la formule puis calculer comment on peut dissiper la DUST (poussière) par l'installation de purification d'air. Ceci tuera un grand nombre de visiteurs, retardant donc la poursuite des robots. L'ordinateur de communication est la clé du succès de la mission. Il doit contenir les emplacements des diverses parties du vaisseau, est aussi utilisé pour ouvrir les portes de sécurité et pour recharger le laser.

Le vaisseau est disposé en cinq plans verticaux, qui sont accessibles par les LATERAL DOORS (portes latérales) en utilisant un code quelconque, et chaque plan contient de nombreux niveaux de corridors qui peuvent être explorés en utilisant les tables de transport par faisceau.

## LE JEU D'ORDINATEUR "V"

Programme conçu et écrit par Kaos.  
Produit par Jon Woods.

© 1984 Warner Bros Inc. Tous droits réservés.

© 1986 Ocean Software Limited.